



Volume 3 Nomor 2,
November 2019: 90-97

LAKON PUNAKAWAN DALAM KARYA FOTOGRAFI SENI

Gea Rosa
Arti Wulandari
Oscar Samaratunga
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta
Surel: geasikumbang130495@gmail.com

Abstrak

Penciptaan karya seni ini bermula dari keprihatinan terhadap pementasan wayang yang sudah mulai ditinggalkan di era milenial ini, sangat disayangkan apabila pementasan tersebut hilang begitu saja. Padahal kesenian ini sangat memberikan pelajaran yang dapat membentuk karakter generasi muda menjadi lebih baik. Sebagai seorang yang lahir dan besar di Jawa, berkewajiban untuk turut andil dalam melestarikan kesenian peninggalan nenek moyang ini. Penciptaan karya seni ini mengambil tokoh Punakawan yang beranggotakan Semar, Gareng, Petruk dan Bagong. Tokoh-tokoh wayang tersebut diambil karena perannya dalam dunia pewayangan sangat besar. Penciptaan karya seni ini memvisualkan cuplikan lakon Punakawan ke dalam karya fotografi seni. Selain itu, ingin menyampaikan pesan moral yang terdapa dalam lakon Punakawan di karya fotografi seni. Karya visual ini mengandung elemen-elemen pendukung sesuai dengan topik yang diangkat. Elemen-elemen tersebut digabungkan dengan teknik montase yang diproses menggunakan digital imaging dan dicetak di media kertas foto. Dengan demikian, visual yang dihadirkan sesuai dengan harapan dan pesan yang akan disampaikan bisa tersampaikan dengan baik.

Kata kunci : lakon, Punakawan, fotografi seni

Abstract

Punakawan Play in Fine Art Photography. The creation of this art work originated from the concern about puppet showa that already abandoned in this millenial era. It is unfortunate if the show just disappear. Exen trough this art provides a lot of knowledge that can estabilish young generation character to be better. As a person born and raised in Java, emerged a sense of having an obligation to take part in perserving traditional arts. The creation of this art work takes in the figure of a slowman who consist of Semar, Gareng, Petruk and Bagong. The Puppet caracter is taken, because of the role in the world of puppetry is very large. The creation of this artwork visualizes snoppet of the clown. Storie into photographic artwork. Moreover, want to convey a moral message contained in the storie of clowns into photography artwork. The creation contain elemens that supporting as compatible as the topic raised. The elements combaineed with montage technique that proceeded using digital imaging and printed on photo paper, so the visual that served consistent to the hope. Also the message delivered, conveyed well.

Keywords: Punakawan, play, fine art photography

PENDAHULUAN

Wayang merupakan seni pertunjukan klasik asli Indonesia yang telah ada sejak jaman Neolithikum, atau sekitar tahun 1500 Sebelum Masehi. Wayang lahir dari para cendikia nenek moyang suku Jawa di masa silam. Saat itu wayang masih terbuat dari rerumputan yang diikat sehingga bentuknya masih sangat sederhana dan biasa dimainkan dalam ritual pemujaan roh nenek moyang dalam upacara-upacara adat Jawa. Seiring perkembangan zaman, penggunaan bahan-bahan lain seperti kulit kayu dan kulit binatang mulai dikenal dalam pembuatan wayang. Pemanfaatan wayang dalam berbagai aktivitas pun mengalami perkembangan, misalnya untuk berdakwah seperti yang dilakukan Walisanga dengan memasukkan pesan-pesan spiritual pada cerita wayang yang dimainkan. Namun demikian, awalnya cerita-cerita wayang berasal dari India dengan eposnya yang terkenal (Mahabaratha dan Ramayana), cerita tersebut diambil dari kitab suci agama Hindu (Haryanto, 1992).

Agama Hindu dan Budha mulai mengalami masa surut ketika kerajaan Majapahit runtuh sekitar 1500 Masehi (Zairul Haq, 2009). Maulana Malik Ibrahim kemudian mulai menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa. Perjuangan Maulana Malik Ibrahim dilanjutkan oleh kelompok Walisanga yang terdiri dari Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Drajat, Sunan Kudus, Sunan Muria, Sunan Kalijaga, Sunan Gunungjati, dan Syeh Siti Jenar. Sistem dakwah yang dilakukan bukan merombak kebudayaan Hindu-Budha, melainkan melakukan penyelarasan atau penggabungan dengan kebudayaan tradisional sehingga terjadilah sinkronisasi keagamaan yang dikenal dengan Islam Kejawen.

Penggunaan wayang untuk berdakwah ternyata diterima sangat baik oleh masyarakat. Bahkan agar masyarakat tidak merasa bosan pada pementasan wayang yang digelar semalam suntuk, Sunan Kalijaga mempunyai ide untuk membuat empat tokoh penghibur yang beranggotakan Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong, keempat tokoh tersebut kemudian diberi julukan Punakawan.

Kemunculan tokoh Punakawan dalam cerita pewayangan diawali dengan terjadinya goro-goro, yang menceritakan bahwa kekuasaan dapat menimbulkan malapetaka jika orang yang memegang kekuasaan tidak punya keseimbangan atau kehilangan perspektif. Kehadiran Punakawan diisyaratkan membawa misi untuk mendamaikan dunia. Adegan goro-goro ini selain berfungsi sebagai dramatik juga mengandung nasihat yang terselubung, yang harus dikupas sendiri oleh penonton. Berkat keunikannya, lembaga yang membawahi kebudayaan dan pendidikan dari PBB yaitu UNESCO, telah menobatkan wayang sebagai Masterpiece of Oral and Intangible of Humanity atau warisan mahakarya dunia yang tidak ternilai didalam seni bertutur asli Indonesia (Desrianti, 2017).

METODE PENCIPTAAN

Penciptaan karya fotografi ini berawal dari keprihatinan penulis terhadap dunia wayang yang sudah jarang sekali dijumpai saat ini. Menurut Soedarso Sp (Soedarso SP, 2006) dalam bukunya yang berjudul Tinjauan Seni, disebutkan bahwa lahirnya sebuah seni merupakan cerminan dari pengalaman, kepedulian dan emosi seorang seniman. Saat menciptakan sebuah karya, seniman memiliki kebebasan untuk mengekspresikan dirinya kedalam sebuah karya seperti yang dikatakan oleh

Soeprapto Soedjono bahwa "... dalam domain seni tidak dikenal adanya Sekat-sekat yang membatasi seorang seniman untuk berkarya dengan gaya apa saja" (Soedjono, 2007). Sebagai anak yang lahir dan besar di Jawa penulis merasa memiliki kewajiban untuk menjaga warisan budaya nenek moyang tersebut. oleh karenanya penulis berkeinginan untuk mengangkat kembali cerita wayang melalui pembuatan karya fotografi seni yang berjudul "Lakon Punakawan dalam Karya Fotografi Seni".

Lakon wayang kulit terbagi menjadi dua, yaitu lakon pokok dan lakon carangan. Dari keduanya terdapat empat siklus yang setiap siklusnya berputar disekitar sekelompok tokoh tertentu. Keempat siklus tersebut terdiri dari : siklus pertama yaitu siklus animistik yang berasal dari legenda prasejarah tentang dewa dan raksasa, Siklus kedua adalah Siklus Arjuna Sasrabahu, siklus ketiga yaitu Siklus Rama, siklus ke empat yaitu siklus Pandawa (Sumukti, 2005). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Lakon dapat diartikan sebagai cerita yang dimainkan dalam wayang, peran utama atau karangan yang berupa cerita sandiwara (Redaksi, 2007). Pada Penciptaan karya seni ini, penulis membawakan lakon Pandawa karena pada lakon tersebut banyak sekali peran atau tokoh Punakawan di dalamnya.

Sumber inspirasi yang paling kuat untuk mengekspresikan diri kedalam sebuah karya seni berasal dari pengalaman batin penciptanya (Kartika, 2007). Setelah membaca keseluruhan cerita pewayangan atau lakon Punakawan, penulis berimajinasi bahwa kehidupan wayang berada di kayangan atau tempat tinggal para dewa-dewa. Imajinasi tersebut menjadi pedoman untuk memunculkan ekspresi diri pada karya seni. Soedjono dalam

bukunya Pot-Pourri Fotografi menyatakan bahwa, "... Seorang ekspresionis mampu memanipulasi atau merekayasa secara teknis objek fotonya menjadi karya yang bersubjek ekspresi" (Soedjono, 2007).

Penulis mencoba memperdalam pengetahuan tentang wayang dan mencoba menginterpretasikannya ke dalam media dua dimensi atau sketsa di atas kertas gambar, Diharapkan dengan sketsa tersebut dapat ditemukan sinkronisasi antara ide dengan visual yang dapat mewakili kepuasan batin penulis. Selanjutnya proses pembuatan karya ini dikerjakan dengan menggunakan *software photoshop cc* dengan teknik montase agar menghasilkan visual yang berbeda dari seniman lainnya.

Adapun ide utama yang ada dalam penciptaan karya fotografi ini yaitu :

- a. Bagaimana memvisualkan cuplikan lakon Punakawan ke dalam bentuk karya fotografi seni?
- b. Bagaimana menyampaikan pesan moral yang terdapat dalam cerita lakon Punakawan dengan media fotografi?

Penciptaan karya seni ini bertujuan untuk mewujudkan cuplikan lakon Punakawan kedalam bentuk karya fotografi seni dan menyampaikan pesan yang terdapat di dalam cerita atau lakon Punakawan dengan media fotografi. Penciptaan karya seni ini terinspirasi dari beberapa karya seperti:

1. Oscar G. Rejlander



Gambar 1. "Two Ways of Life"

Sumber: <https://www.google.com/search?q=two+ways+of+life&safe=strict&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjyvenW7angAhWMinAKHZ-C9AQ-IDigB&biw=1366&bih=656#imgsrc=ClJq4l3ZiEe0LM>:
(Diakses pada tanggal 13 Januari 2019)

Rejlander lahir di Stocholm pada tanggal 19 Oktober 1813, Pada tahun 1856 ia membuat karya alegorisnya yang paling terkenal berjudul *Two Ways of Life*, karya ini bercerita tentang dua jalan kehidupan antara baik dan buruk. Pembuatan karya ini bermula setelah Rejlander melihat sebuah iklan pameran seni harta Manchaister. Rejlander mencoba membuat gambarnya dengan kertas yang berukuran besar, namun kertas foto tersebut tidak tersedia akhirnya Rejlander menggunakan dua potong kertas yang lebih kecil.

Rejlander mengambil foto secara terpisah karena studionya yang terlalu kecil, hal itu dilakukan untuk mendapatkan hasil foto yang sesuai dengan sketsanya. Foto-foto tersebut lalu diseleksi mengikuti outline yang sudah di siapkan. Penyeleksian dilakukan secara hati-hati agar objek tidak terpotong. Kemudian Rejlander melakukan pengelompokan foto yang sudah tersleksi dan di tata di bawah kertas foto yang sudah di oleskan emulsi setelah itu dijemur di bawah sinar matahari. Sesudah gambar tersebut dikunci dengan larutan, kemudian kedua kelompok foto tadi di satukan hingga terlihat rapi. Penciptaan karya *Two Ways of Life* ini Rejlander membutuhkan 32 negatif film dan membutuhkan waktu

enam minggu untuk menyelesaikannya.

Persamaan karya penulis dengan karya O.G. Rejlander yaitu menggunakan teknik montase dalam pembuatan karya. Sedangkan perbedaannya terletak pada alur cerita yang melatar belakangi pembuatan karya.

2. Dhenny Patungka



Gambar 2. Walking Away #3"

Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/157555686943662278/visual-search/?x=16&y=13&w=530&h=435>
(Diakses pada tanggal 20 Oktober 2018)

Dhenny Patungka lahir di Tasikmalaya. Dhenny sangat menyukai dunia fotografi terutama dalam hal memanipulasi foto, namun Dhenny tetap mempertahankan karya yang dieditnya agar tetap terlihat alami sehingga semua karya Dhenny Pathungka mendekati visual seperti lukisan.

Karya Dhenny Patungka menginspirasi penulis untuk menggunakan *digital imaging* dalam pembuatan karya. Adapun pebedaan yang terdapat pada karya dengan karya penulis yaitu perbedaan cerita yang dibawakan. Dhenny membawakan cerita yang ada di imajinasinya saat itu, sedangkan dalam penciptaan karya ini penulis mengambil cuplikan dari sebuah lakon yang objek utamanya adalah Punakawan.

3. Valentino Atmo Sudiro



Gambar 3. "Semar Bangun Kayangan"
Sumber : <http://www.harnas.co/2016/04/16/sosok-semar-dalam-representasi-kehidupan>
Diakses pada tanggal 5 oktober 2018

Karya ini merupakan karya lukisan dari seorang seniman bernama Valentinus Atmo Sudiro atau akrab disebut dengan VA Sudiro. Ia merupakan seniman yang berkontribusi dalam proyek pembangunan Monumen Nasional (Monas) pada tahun 1964-1965. VA Sudiro menggelar pameran tunggal yang berjudul "Bayang-bayang Semar Sudiro" di Gedung B, Galeri Nasional Indonesia pada tahun 2006. Pada lukisan tersebut, tampak dua Semar sedang berdiri diatas awan dengan mengacungkan jari telunjuknya keatas. Tak hanya itu, dalam lukisannya juga terlihat ada banyak peri yang beterbangan di atas langit serta Masyarakat Jawa yang duduk di tanah yang tandus.

Karya lukis ini bercerita tentang Bathara Ismaya, seorang dewa yang tinggal di kayangan yang besar dan megah, namun karena suatu hal bathara Ismaya akhirnya diturunkan kebumi dan masuk ke raga Ki Lurah Semar. Turunnya Bathara Ismaya dari kayangan ini mengemban tugas untuk membimbing masyarakat kejalan yang benar sesuai ajaran Islam, karena masyarakat saat itu masih menganut kepercayaan kejawen. Dengan bersenjatakan *kalimasada* Semar berhasil

mengajak para masyarakat untuk masuk dan memeluk agama Islam.

Jika VA Sudiro menghadirkan karya lukisan yang ekspresif, maka penulis akan membuat karya fotografi meskipun memiliki kesamaan karakter ekspresif. Selain itu dunia khayal keduanya akan jelas berbeda. Pada Penciptaan karya seni ini, penulis membuat karya yang hampir mirip dengan karya VA Sudiro dengan mengambil cuplikan beberapa lakon populer kemudian direalisasikan kedalam seni fotografi.

PEMBAHASAN



Foto 1. "Petruk Kantong Bolong",
60 x 40 cm, 2018
Print on paper

Petruk telah belajar banyak tentang makna kehidupan dari ayahnya, Semar. Dalam pikiran dan hatinya hanya mengabdikan pada kehidupan. Seluruh kekayaan yang dimilikinya diberikan pada orang-orang yang di jumpai, dengan begitu Petruk merasa kesaktian yang ada pada dirinya semakin tinggi dan Petruk merasa menjadi kaya dengan memberikan semua kekayaannya tersebut. Petruk mendapat julukan petruk kantong bolong. Lakon ini Mengajak dan mengingatkan masyarakat untuk mengeluarkan sedikit rejekinya untuk orang-orang yang membutuhkan.



Foto 2. "Semar Gugat"
60 x 40 cm, 2018
Print on paper

Semar merasa sangat marah dan malu atas apa yang dilihatnya di kerajaan Amarta. Semar melihat para pejabat di Negara Amarta sudah tidak mau tahu dengan kewajibannya. Mereka lebih mengutamakan kepentingan pribadi. Semar bertekad untuk menggugat para pemimpin negara untuk kembali ke jalan yang benar menjadi pemimpin amanah yang selalu mementingkan kepentingan rakyat di atas kepentingan pribadi. Pesan yang terkandung dalam lakon ini yaitu wakil rakyat berkewajiban menggugat penguasa yang dianggap tidak lagi mementingkan rakyatnya.



Foto 3. "Bagong Minta Mantra",
60 x 40 cm, 2018
Print on paper

Petruk dan Bagong sedang berjalan-jalan menikmati suasana malam di Desa Karangdempel. Ditengah perjalanan, Petruk dan Bagong bertemu dengan Brontoseno dan mendapat kabar bahwa Desa Karangdempel sedang kacau akibat ulah dari anak buah Betari Durga. Petruk

dan Bagong pun diminta oleh Brontoseno untuk meminta mantra Aji Kali Jayad yang sangat ampuh untuk mengusir anak buah Betari Durga kepada Semar. Mereka berdua akhirnya pulang dan meminta mantra yang dimaksud oleh Brontoseno tadi. Mengatasi pengacau membutuhkan petunjuk dan solusi kepada seseorang yang dianggap lebih mumpuni.



Foto 4. "Bagong Jadi Ratu"
40x60cm, 2018
Print on paper

Ketiga anak buah Prabu Pranggola tadi akhirnya datang menemui rajanya di Istana, raja pun bergegas untuk menemui pujaan hatinya tersebut di pinggiran sungai. Tak lama berselang, Raden Arjuna datang membawa pusaka Jala Sutra Tampang Kencana yang di pinjamkan oleh kakeknya Begawan Abyasa. Singkat cerita kedua nya bertemu di sungai. Arjuna, prabu Pranggola serta Bagong pun masuk ke sungai untuk mencari ikan waderbang yang di inginka oleh istri Arjuna itu. Bagong naik ke tepian sungai lalu pingsan akibat terlalu lama di dalam sungai, oleh Dewi Sumbadra di berikan pakaian Prabu Pranggola, lalu tiba-tiba wajah Bagong berubah menjadi tampan dan gagah hingga semua tidak mengenalinya dan megira Bagong adalah raja baru kerajaan Paranggumiwung. Pembelajaran yang dapat di ambil dari kisah diatas yaitu untuk menjadi seorang pemimpin, sebaiknya seorang pemimpin

harus mempunyai kapasitas dan Integritas yang tinggi serta di dukung oleh rakyatnya.



Foto 5. "Petruk Jadi Ratu"
40x60cm, 2018
Print on paper

Dalam dunia pewayangan, saat gonjang-ganjing sudah sampai pada taraf yang sangat tidak wajar, para Punakawan, yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong mulai membangkang. Puncak pembangkangan terjadi ketika Petruk melabrak kayangan Joggring Saloko (istana para penguasa), mengobrak-abrik dan mendekonstruksi tatanan yang selama ini dipakai para penguasa serta para elite untuk melakukan manipulasi. Arjuna yang biasanya berkuasa dan dilayani Punakawan, dipaksa mematuhi titah Petruk penguasa baru. Petruk membuka seluruh aib para penguasa. Perlu disikapi dalam lakon ini bahwa pemimpin revolusi dapat menjungkir balikan kayangan yang pada saat itu memang sudah sangat kacau. Revolusi ini dilakukan agar tatanan negara kembali ke keadaan normal seperti sediakala.

SIMPULAN

Fotografi seni saat ini tidak hanya sebagai alat untuk mengekspresikan diri, namun dibutuhkan pula unsur keindahan dan nilai historis yang akan menambah nilai foto tersebut. Kekaguman seseorang dalam melihat sebuah karya fotografi

banyak didasari dari pengalaman batin akan suatu peristiwa. Karya fotografi seni yang ditampilkan dengan judul "Lakon Punakawan dalam Karya Fotografi Seni" menampilkan karakter Punakawan yang sangat lucu. Pengemasan yang berbeda pada karya ini menggunakan teknik digital imaging sehingga akan menciptakan visual yang berbeda. Menggabungkan cerita tradisional dengan teknologi modern mempermudah masyarakat untuk menikmati karya fotografi, sehingga dapat digunakan untuk membantu dan mendidik masyarakat untuk melestarikan kebudayaan pewayangan. Penciptaan karya seni ini mengalami beberapa hambatan, di antaranya pencari model yang postur tubuhnya mendekati aslinya, mencari penata rias *make up* yang dapat membantu karakter hampir sama dengan aslinya, hingga editing yang menuntut keterampilan dan konsentrasi. Namun demikian, hambatan diantisipasi dengan cara mencari model dan orang yang memiliki keterampilan merias wajah, yaitu rekan dari Jurusan Teater, Fakultas Seni pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

KEPUSTAKAAN

- Desrianti, L. (2017). "Diplomasi budaya Indonesia melalui wayang kulit di Amerika Serikat". *JOM FISIP*, 4(2).
- Haryanto, S. (1992). *Bayang-bayang adiluhung "filsafat, simbolis, dan mistik dalam wayang."* Semarang: Dahara Prize.
- Kartika, D. S. (2007). *Seni rupa modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Redaksi, T. (2007). *Kamus besar bahasa indonesia edisi ketiga*. Jakarta: : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional dan Balai Pustaka.
- Soedjono, S. (2007). *Pot-pouri fotografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.

Sumukti, T. (2005). *Dunia batin orang Jawa*.
Yogyakarta: Percetakan Galangpress.

Zairul Haq, M. (2009). *Tasawuf semar
hingga bagong, “simbol, makna, dan
ajaran makrifat dalam punakawan.”*
Yogyakarta: Kreasi Wacana.